

Cycles 1 et 2 MS/GS 2 Classes 13 MS et 29 GS	A la découverte des différents lieux de l'Ecole	École maternelle Pont Boileau 85000 – LA ROCHE SUR YON
---	--	---

Résumé du projet : Pour permettre aux élèves de mieux connaître leur école située dans une ZEP, il est apparu important de travailler sur le renforcement de l'identification de repères. A cet effet un imagier a été créé à partir de photos, d'écrits et de sons collectés sur les différents lieux de l'espace scolaire. Il est complété par des jeux d'entraînement et d'évaluation.

Mots clés libres : Imagier - Espace – Ecole

Domaines d'activités

1. Le langage au cœur des apprentissages.
2. Découvrir le monde.

Durée de réalisation du projet

7 séances de 45 minutes pour la première phase du projet sur une période de 3 semaines.

Compétences visées

- Participer à un échange collectif en restant dans le propos du projet.
- Dire ce que l'on fait ou ce que fait un camarade (description des photos, identification des lieux).
- Copier des mots en capitales d'imprimerie, en cursive avec ou sans l'aide de l'enseignant.
- Repérer des objets ou des déplacements dans l'espace par rapport à soi.
- Décrire des positions relatives ou des déplacements à l'aide d'indicateurs spatiaux et en référence à des repères stables variés.

Compétences techniques abordées en liaison avec le B2i école

- Identifier la fonction des différents éléments composant l'environnement informatique (MS).
- Utiliser des dispositifs de pointage et de saisie (souris, clavier...).
- Créer, produire un document numérique et le modifier.

Déroulement des activités (les étapes)

1. Déplacement dans l'école pour visualiser chaque lieu et le nommer.
2. Prise de photos de chaque lieu.
3. Discussion argumentée pour faire le choix de la photo la plus représentative.
4. Enregistrement des voix des enfants nommant chaque lieu en utilisant le logiciel « Audacity ».
5. Description de l'utilisation des différents lieux et enregistrement (« Audacity »).
6. Ecriture des mots en majuscules, en minuscules ou en cursive grâce au logiciel « Ecrivons » et sur le cahier d'écriture.
7. Création d'un imagier, référentiel des différents lieux, associant mots et photos (dictionnaire de la classe).

Le(s) matériel(s) et/ou logiciel(s) utilisé(s)

- L'appareil photo numérique.
- Les logiciels Audacity (traitement du son), Photofiltre (traitement de l'image), et Ecrivons (traitement de texte).
- Le logiciel Didapages

Le plus du (des) outil(s) informatique(s)

Associer de l'image, du texte et du son.

Ce qu'en pensent les enseignantes

Cet outil permet une coopération riche entre enfants (échanges, entraide).